

**PENGARUH PERMAINAN JEJAK KAKI BERBASIS AUDIO VISUAL
INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK SABBIHISMA 2**

Melodia¹, Setiyo Utoyo², Nur Hazizah³, Mutia Afnida⁴

¹²³⁴Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

[1diamelo080@gmail.com](mailto:diamelo080@gmail.com), [2setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id](mailto:setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id), [3nur_hazizah@fip.unp.ac.id](mailto:nur_hazizah@fip.unp.ac.id),
[4mutiaafnida@fip.unp.ac.id](mailto:mutiaafnida@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

Gross motor skills are an important aspect of early childhood development. However, the gross motor skills of children at Sabbihisma 2 Kindergarten have not developed optimally. This study aims to determine the effect of an interactive audio-visual footprint game on the gross motor skills of 5- to 6-year-old children at Sabbihisma 2 Kindergarten. The research method used a quantitative approach with a pretest-posttest quasi-experimental design involving a control group. The sample consisted of 20 children from Group B, divided into an experimental class and a control class, each comprising 10 children. Data were collected through a gross motor skills test, followed by a Shapiro-Wilk normality test and Levene's test for homogeneity, and then analyzed using an independent samples t-test to test the hypotheses. The results showed a greater improvement in gross motor skills in the experimental class (average score increased from 16.00 to 22.20) compared to the control class (15.40 to 19.20), with a p-value of $0.004 < 0.05$. Thus, the interactive audiovisual "footprint" game has a significant effect on the gross motor skills of children aged 5–6 years.

Keywords: *Early Childhood, Gross Motor Skills, Footprints, Interactive Audio-Visual*

ABSTRAK

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Namun, kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2. Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen pretest-posttest control group. Sampel terdiri dari 20 anak kelompok B yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 10 anak. Data dikumpulkan melalui tes motorik kasar dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene's Test, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (rata-rata 16,00 menjadi 22,20) dibandingkan kelas kontrol (15,40 menjadi 19,20), dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$. Dengan demikian, permainan jejak kaki

berbasis audio visual interaktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Motorik Kasar, Jejak Kaki, Audio Visual interaktif

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Masa ini dikenal sebagai golden age karena pada periode ini seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara signifikan dan sangat peka terhadap berbagai stimulasi dari lingkungan (Sujiono, 2013). Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun, yang mana periode ini penting untuk pendidikan dan pembinaan perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan (Bredekamp, 1997).

Pada usia dini kemampuan motorik yang dapat distimulasi terdiri dari motorik kasar dan halus. Motorik kasar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan otot-otot besar seperti berjalan, melompat, berlari, melempar, memanjat, bergelantungan, merayap, dan merangkak. Menurut (Decaprio, 2013) menyatakan motorik kasar merupakan kemampuan tubuh yang memakai

seluruh oto-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri anak. Menurut Barrow dan McGee (Ahadin, 2019) kemampuan motorik kasar adalah kapasitas individu untuk mengembangkan keterampilan gerak melalui proses latihan dan pengalaman. Kemampuan motorik meliputi kecepatan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, fower, dan koordinasi.

Kemampuan motorik anak usia dini berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Idealnya anak usia 5-6 tahun sudah menguasai 5 aspek kemampuan motorik kasar antara lain: kekuatan, kelenturan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi. Akan tetapi, pada perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun masih terdapat beberapa kendala secara umum, dimana ketidak mampuan anak dalam mengatur keseimbangan tubuhnya dan kelincahan anak saat bergerak.

Menurut (Ardy, 2016) menjelaskan bahwa sekitar 80% anak usia dini mengalami permasalahan

pada ketidakseimbangan tubuh dan melakukan koordinasi gerak tubuh, sehingga anak kurang percaya diri dalam melakukan gerakan. Hal ini nantinya akan berdampak pada aktivitas sehari-hari anak yang dilakukannya, anak akan mengalami kesulitan dalam keseimbangan berjalan, mempertahankan postur tubuh saat berdiri, melompat, berlari dan menggerakkan anggota tubuh yang lainnya (Reswari, et al., 2022).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2, ditemukan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan tubuh. Kemudian kesulitan ketika melakukan gerakan melompat dan melangkah. Selain itu, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan motorik kasar secara lincah dan tepat, seperti berpindah posisi dan mengikuti arah. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media audio visual interaktif, juga belum digunakan

secara maksimal untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.

Salah satu metode interaktif yang menyenangkan dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah melalui permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif. Permainan ini menuntut anak untuk mengikuti jejak kaki tertentu dengan berbagai gerakan, seperti melompat, melangkah, berputar dan menjaga keseimbangan. Permainan jejak kaki memiliki potensi besar untuk melatih koordinasi gerak tubuh secara menyeluruh. Menurut (Hasliza & Anisa, 2019) menyatakan permainan jejak kaki dibuat sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Namun, agar penelitian ini lebih efektif dan menarik, diperlukan pengembangan media yang bersifat interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Media audio visual interaktif merupakan media yang mengabungkan unsur suara, gambar, dan gerak. Serta memungkinkan adanya interaksi antara media dan pengguna. (Setiyawan, 2021) menyatakan bahwa media audio

visual dapat merangsang indera anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Penerapan media audio visual interaktif dapat memperkuat fokus, semangat, dan partisipasi anak dalam proses belajar.

Penggabungan permainan jejak kaki dengan media audio visual interaktif diharapkan mampu menciptakan suasana bermain sambil belajar yang menyenangkan. Anak tidak hanya bergerak mengikuti jejak kaki, tetapi juga merespon terhadap perintah suara dan tampilan visual, seperti warna, gambar, atau animasi. Dengan demikian, anak-anak dilatih untuk bergerak, mendengar, melihat, dan berfikir secara bersamaan sehingga kemampuan motorik kasarnya dapat berkembang secara lebih optimal.

Konsep dari rintangan yang akan diberikan pada permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif ini dimulai dari anak melompat lurus ke depan diatas lintasan, selanjutnya anak melompat zig-zag, berjalan jinjit, melompat satu kaki, melompat menyamping dengan dua kaki, dan melangkah kesamping kanan dan kiri sesuai perintah audio visual interaktif. permainan jejak kaki ini dilaksanakan

di luar kelas atau aula sekolah. Ukuran media 200 cm x 200 cm.

Hasil penelitian penelitian sebelumnya mendukung penggunaan permainan jejak kaki. Penelitian oleh (Sipepta et al., 2024) menemukan adanya korelasi positif antara aktivitas bermain jejak kaki dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Sementara itu, penelitian (Nurlailah, 2022) menyatakan bahwa permainan jejak kaki berpengaruh signifikan terhadap peningkatan koordinasi dan kekuatan otot anak. Penelitian tersebut menegaskan bahwa permainan jejak kaki akan lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik anak.

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan jejak kaki efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik, namun berdasarkan kajian yang ada belum ditemukan penelitian eksperimental yang secara spesifik mengkaji permainan jejak kaki yang dikembangkan menggunakan audio visual interaktif terhadap kemampuan motorik kasar anak. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan permainan jejak kaki dan tidak secara khusus

menggunakan penggabungan media audio visual interaktif dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan suatu inovasi pembelajaran motorik kasar yang tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga mengintegrasikan media yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Jejak Kaki Berbasis Audio Visual Intekratif Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran PAUD yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi eksperiment) menggunakan desain Nonequivalent Control Group Desain. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027.

Populasi penelitian terdiri atas anak usia 5-6 tahun, sedangkan sampel penelitian berjumlah 20 anak yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing berjumlah 10 anak. Kelas eksperimen memperoleh kegiatan pembelajaran menggunakan permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan permainan jejak arah.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan motorik kasar anak yang mencakup enam indikator, yaitu melompat mengikuti arah angka secara berurutan kedepan, melompat dengan satu kaki, melompat zig-zag dengan kedua kaki dengan cepat dan tepat, melangkah menyamping kiri-kanan sesuai pola dengan lincah, berjalan jinjit menjaga keseimbangan tubuh, berdiri diatas jejak kaki tanpa terjatuh.

Data dianalisis menggunakan statistic deskriptif dan inferensial. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data di uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji-t (Independent Sample t-Test) menggunakan SPSS versi 27 untuk mengetahui pengaruh permainan jejak kaki berbasis audio visual

interaktif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata (mean) pre-test kelas eksperimen sebesar 16,00 (SD = 1.826) dan kelas kontrol sebesar 15,40 (SD = 2.271). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak pada kedua kelas relatif setara sebelum diberikan perlakuan yang berbeda. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Skor Pre-test

Kelas	N	Mean	SD
Eksperimen	10	16,00	1,826
Kontrol	10	15,40	2,271

Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata post test kelas eksperimen meningkat 22,20 (SD =1.932), sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 19,20 (SD = 2.098). Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Deskripsi Skor Post-test

Kelas	N	Mean	SD
Eksperimen	10	22,20	1,932
Kontrol	10	19,20	2,098

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini Shapiro-Wilk mengingat jumlah sampel pada setiap kelompok kurang dari 50. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi pre-test kelas eksperimen sebesar 0,088, pre-test kelas kontrol sebesar 0,074, post-test kelas eksperimen sebesar 0,061, dan post-test kelas kontrol sebesar 0,176. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Data	Sig.	Ket.
Pre-Eksp	0,088	Normal
Pre-Kontrol	0,074	Normal
Post-Eksp	0,061	Normal
Post-Kontrol	0,176	Normal

Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pre-test maupun post-test pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas menggunakan Levene's Test yang menunjukkan nilai signifikansi data post-test sebesar 0,041 (Levene Statistic = 0,679). Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogen (Levene's test)

Data	Levene	Sig.	Ket.
Post-test	0,679	0,421	Homogen

Berdasarkan tabel pengujian signifikansinya adalah 0,421 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 yakni $0,421 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen maka dapat dilakukan suatu penilaian. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan Independent Sample t-test.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil uji Independent Sample t-test disajikan pada table berikut:

Tabel 5. Hasil Independent Sample t-test

t hitung	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff
3,326	18	0,004	3,000

Berdasarkan tabel 5, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,326 dengan derajat kebebasan (df) 18 dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,004$. Karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selisih rata-rata (mean difference) antara kedua kelas sebesar 3,000.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif tetap mengalami peningkatan dari rata-rata pre-test 15,40 menjadi 19,20 post-test. Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif mengalami peningkatan dari rata-rata pre-test 16,00 menjadi 22,20 pada post-test. Selisih rata-rata (mean difference) sebesar 3,000 dengan hasil uji t menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori (Hurlock, 1978) yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik berkaitan dengan

kematangan dan kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tubuh. Kemampuan motorik berkembang melalui proses latihan dan pengalaman yang dilakukan secara berulang. Dalam penelitian ini, anak memperoleh kesempatan untuk melakukan berbagai gerakan melalui permainan jejak kaki sehingga kemampuan dalam mengendalikan dan mengoordinasikan gerakan tubuh dapat terstimulasi.

Hal tersebut juga didukung oleh pendapat (Barrow & McGee, 1979) yang menjelaskan bahwa kemampuan motorik berkaitan dengan berbagai unsur kemampuan gerak, seperti kekuatan, kecepatan, daya tahan, kelincahan, keseimbangan, kelenturan, dan koordinasi. Permainan jejak kaki memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan beberapa unsur tersebut melalui aktivitas melompat, melangkah, berjalan, dan mempertahankan posisi tubuh. Dengan demikian, kegiatan permainan jejak kaki dapat digunakan sebagai aktivitas yang memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian (Hasliza & Anisa,

2019) mengenai permainan jejak kaki yang menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat memberikan kegiatan yang menyenangkan, mudah, dan aman bagi anak serta dapat menstimulasi kemampuan motorik, seperti keseimbangan, ketepatan, kelenturan, kelincahan, dan kekuatan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan jejak kaki sebagai aktivitas permainan untuk menstimulasi kemampuan motorik anak. Perbedaannya, penelitian ini mengembangkan permainan jejak kaki dengan memamdukannya dengan media audio visual interaktif, sehingga anak tidak hanya mengikuti pola jejak kaki, tetapi juga memperoleh rangsangan suara dan visual selama kegiatan berlangsung.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Nurlailah, 2022) yang menunjukkan bahwa permainan jejak kaki dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas berjalan dan melompat mengikuti pola jejak kaki. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keseimbangan, koordinasi, kelincahan, ketangkasan, dan kekuatan fisik. Temuan tersebut

memperkuat hasil penelitian ini bahwa aktivitas mengikuti pola jejak kaki dapat menjadi salah satu kegiatan yang sesuai untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sisepta et al., 2024) yang menunjukkan adanya hubungan positif antara permainan jejak kaki dengan perkembangan motorik kasar anak. Permainan yang melibatkan gerakan tubuh secara langsung memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif bergerak dan mengembangkan kemampuan motoriknya. Dalam penelitian ini, permainan jejak kaki dikembangkan melalui penggunaan media audio visual interaktif sehingga kegiatan menjadi lebih menarik dan memberikan stimulus yang lebih beragam kepada anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2. Hal ini ditunjukkan oleh adanya

peningkatan nilai rata-rata kemampuan motorik kasar pada kelas eksperimen dari 16,00 pada saat pre-test menjadi 22,20 pada saat post-test. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan, yaitu dari 15,40 menjadi 19,20, namun peningkatan yang terjadi lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis Independent sample t-test menunjukkan nilai t hitung 3,326, df 18, dan Sig (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Permainan jejak kaki berbasis audio visual interaktif dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Penggunaan media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas gerak. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak agar proses pembelajaran berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadin, A. (2019). *Buku ajar pendidikan dan perkembangan motorik*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ardy, W. N. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Barrow, H. M., & McGee, R. (1979). *A practical approach to measurement in physical education*. Philadelphia: Lea & Febiger.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah* (Yogyakarta).
- Gallahue, D. L. (1989). Understanding motor development: Infants, children. *Adolescents*, 200–236.
- Hartati, S., Zulkifli, & H. (2020). Analisis kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Hasliza, P., & Anisa, N. (2019). Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 26–35.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga. Taufik Imam.
- Monicha, N. (2020). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit. *Jurnal Cikal Cendekia*.
- Muzaffar, A., Saputra, A., & Setiowati, A. (2019). Pemberian Materi Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Pada Taman Kanak-Kanak PAUD RA AL-
â€“KHAIRIYAH KOTA JAMBI. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 8(2), 9–15.
- Nurlailah, R. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281–291.
- Reswari, A., Lestarinigrum, A., Iftitah, S. L., & Pangastuti, R. (2022). *Perkembangan fisik dan motorik anak*. CV. Azka Pustaka.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, Vol. 3(2), 198–203.
- Sipepta, R. A., Hidayat, H., & Syam'iyah, S. (2024). Korelasi Antara Aktivitas Bermain Jejak Kaki dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 63–67.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.